



Nicht nur für Trekker!

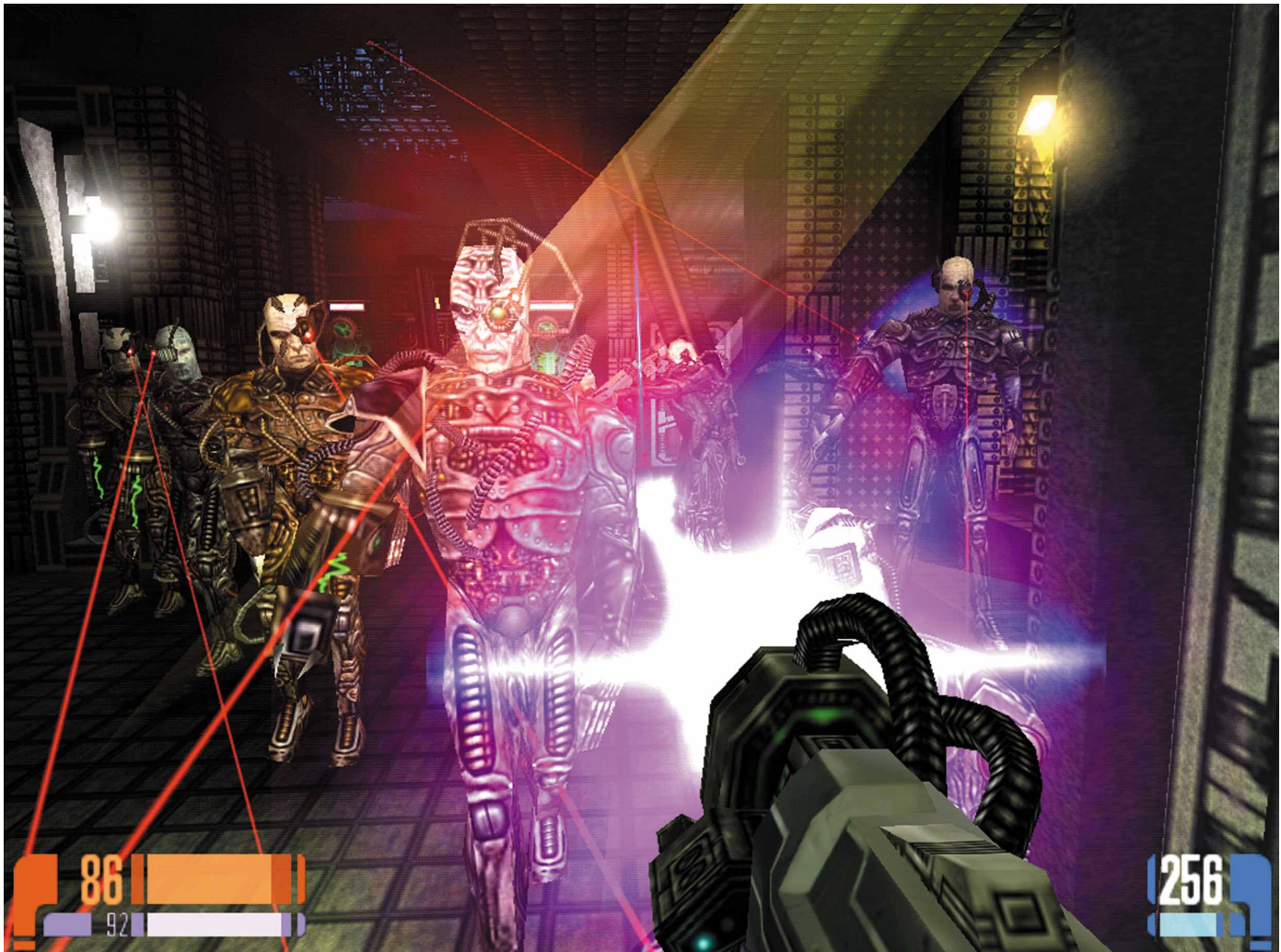
Star Trek Voyager

Mit Quake-3-Grafik, schlaunen Team-Kollegen und heißen Schießereien bringt Raven Software frischen Wind ins Action-Genre:

Als Offizier einer Elite-Einheit retten Sie das All vor macht-hungrigen Aliens.

Facts

- 8 Schauplätze
- 6 KI-Begleiter (max.)
- 15 Gegnertypen
- 9 Waffen
- 17 Multiplayer-Arenen
- 3 Multiplayer-Modi



Widerstand ist nicht zwecklos – obwohl uns hier in einem Borg-Würfel gleich ein ganzes **Krieger-Kollektiv** mit zuckenden Such-Lasern entgegenstieft.

Die Sternenflotte hat ein schmutziges Geheimnis. Es sind gar nicht Picard, Kirk oder Janeway, die für Wohl und Wehe der Föderation verantwortlich sind – die Drecksarbeit machen andere. Während die Kapitäne am kalten Buffet seltsamen Außerirdischen zu prostern, kämpfen Elitesoldaten an den wirklichen Fronten. Da ist der Umgang mit dem Phasergewehr weit wichtiger als ein klingonisches Häppchen, schnelle Reflexe zählen mehr als Smalltalk. Bislang sind die wahren Helden allerdings nicht so recht in Erscheinung getreten. In sämtlichen TV-Serien und den Kinofilmen rund um **Star Trek** steht das Führungspersonal im Mittelpunkt. Höchste Zeit also, dass der intergalaktischen Infanterie endlich die gebührende Ehre zuteil wird! Im 3D-Actionspiel **Star Trek:**

Voyager – Elite Force verteidigen Sie den Föderations-Pott vor Piraten, überfallen selbst andere Schiffe, legen sich mit fiesen Aliens und schweren Kampfrobooten an. Das Programm, entwickelt von Raven Software, zieht endlich einen Schlussstrich unter die lange Reihe lauer Trek-Umsetzungen und liefert Top-Spielspaß. Nebenbei feiert es noch eine andere PC-Premiere: Erstmals kommt die **Quake 3**-Grafikengine in einem Solo-Ego-Shooter zum Einsatz. Und da zeigt sich aufs Schönste, dass die Algorithmen von id Software deutlich mehr können, als nur vergleichsweise kleine Multiplayer-Kampfarenen darzustellen.

Kosmischer Käfig

Sie spielen den Fährnrich Alexander Munro, Mitglied der Notfall-Einsatzkräfte unter dem Kom-

mando von Sicherheitsoffizier Tuvok. Wahlweise können Sie auch als weibliche Hauptfigur antreten; das Programm zeigt jeweils den passenden Körper in den 3D-Zwischensequenzen, auch die Stimme wird ersetzt – sonst hat es aber keine Auswirkungen auf den Spielverlauf. Als ein Scharmützel mit Aliens die

Voyager in einer Zwischendimension festsetzt, scheint es aus dem galaktischen Bermuda-Dreieck kein Entkommen zu geben. Einzige Hoffnung: Vielleicht findet sich auf einem der anderen Schiffe, die ebenfalls gefangen sind, ein Hinweis auf die Aggressoren. Captain Janeway schickt Sie und Ihr Team



Auf Video-CD:
• Solo-Video
• Multiplayer-Duell



Merke: **Klingonen** greifen an, wenn man sie beim Mittagessen stört.

Auf dem Schiff einer außerirdischen **Super-rasse** attackieren gewaltige Käfer-Soldaten Ihren Trupp.



los, einen Ausweg zu suchen. Klar, dass dabei vor allem Ihre Kampfkünste gefragt sind. Aus der klassischen Ich-Perspektive machen Sie sich mit Hightech-Kampfgeräten daran, Horden von außerirdischen Gegnern zu erledigen. Und kommen dabei einer außerirdischen Superrasse auf die schleimigen Schliche, die das ganze Universum gefährdet.

Spocks Freunde töten

Den weitaus größten Teil des Programms verbringen Sie nicht auf der Voyager, sondern auf anderen Raumschiffen. Und da haben die Designer alle Möglichkeiten der Grafik-Engine genutzt: Sie marschieren durch die seltsam rund geformten, blau schillernden Bizarro-Bau-

ten der geflügelten Etherianer, erkunden die gewaltigen, röhrenbesetzten Hangars einer Insektenrasse, sind aber auch in klaustrophobisch engen Gängen unterwegs. Ein kurzer Abschnitt versetzt Sie sogar auf eine Baustelle direkt im All. Eine der längsten Missionen spielt auf einem Gebilde aus einem Klingonenkreuzer und Teilen einer al-

ten Enterprise. Je nach Sektion marschieren Sie durch düstere Blutkrieger-Umgebungen, und legen sich nur ein paar Schritte weiter in 50er-Jahre-Filmkulis-sengängen mit bärtigen und reichlich verwilderten Freunden von Spock und Kirk an.

In den Levels gibt's nicht nur viel zu ballern, sondern auch sonst viel zu erleben: Da kön-

Rundreise: die Voyager

Den Großteil des Spiels verbringen Sie auf anderen Raumschiffen, aber auch auf der Voyager kommen Sie herum. Wir zeigen die wichtigsten Sehenswürdigkeiten des im fernen Delta-Quadranten gestrandeten Föderations-Außenpostens.



Brücke: Auf der Kommandozone sind Sie nur am Anfang ganz kurz zu Gast – wenn Sie dann nicht schnell einen Auftrag erledigen, landen Sie im Knast.



Medi-Deck: Im Reich des Doktors können Sie nach einigen Einsätzen Ihre Wunden heilen, außerdem erfahren Sie hier immer wieder interessante Neuigkeiten.



Hangar: Tom Paris transportiert Sie mit dem legendären Delta Flyer zu einem Einsatz – aber erst, nachdem Sie eine Mini-Mission in der Halle erledigt haben.



Transporterraum: Wie sieht ein Beam-Strahl eigentlich von innen aus? Auf dem Weg zu den meisten Missionen erfahren Sie es direkt am eigenen Leib.

Fährlich Munro und die kurvig
Seven of Nine
haben in einer der
zahlreichen
Zwischen-
sequenzen ein
ernstes Problem.



Sie haben nur zwei Möglichkeiten. Nehmen Sie an oder Sie werden assimiliert.

nen Sie Klingonen beim Mittagessen belauschen, überraschen kartenspielende Oberschurken oder geraten in die Auseinandersetzung zweier streitsüchtiger Alienscharen. Leider ist das Programm im Solo-Modus deutlich kürzer als vergleichbare Spiele. Während sonst 30 Stunden Spielzeit die Regel sind, hatten wir den Endgegner

in **Voyager** bereits nach rund 20 Stunden besiegt.

Andere Aufgaben

Abwechslung ist alles: Derart vielfältige Einsätze und Situationen wie **Voyager** bietet sonst kein anderes 3D-Actionspiel. Mal teleportieren sich Horden von Borg vor Ihre Flinte, und ein schneller Ballerfinger ist gefragt.

Dann wieder begleiten Sie einen Torpedo auf seinem Weg durch ein gewaltiges Raketensilo, in dem Sie Meter für Meter Selbstschussanlagen und Wachroboter ausschalten müssen. An einer Stelle stehen Sie inmitten schlafender Gegner, die nach ein paar Augenblicken aber plötzlich erwachen und Sie mit Phaserfeuer in ihrer Falle begrüßen.

Zwischendurch müssen Sie für kurze Zeit als Gegner verkleidet eine scheinbar gefesselte Kameradin durch Feindesgebiet eskortieren oder einen besonders kampfkraftigen Killer ausschalten. Oder Horden von Weltraumkäufern eliminieren, bevor sie die Voyager auffressen.

Trekkiges Team

Einmal sind Sie gemeinsam mit Seven of Nine unterwegs, gelegentlich stehen Sie allein in Feindgebiet – aber den Großteil der Missionen absolvieren Sie zusammen mit anderen Elitesoldaten. Abgesehen von ein paar austauschbaren Kampfkameraden sind darunter Charaktere, die entscheidend zur Atmosphäre beitragen. Etwa

Technik-Check

Keine übertrieben hohen Ansprüche stellt Star Trek: Voyager an die Hardware. Das Programm auf Basis der Quake-3-Engine von id Software setzt zwar zwingend eine Open-GI-fähige 3D-Karte voraus, läuft aber im Gegenzug schon mit einem normalen Pentium II mit 300 MHz mehr als zufriedenstellend.

Festplatte/RAM

Ab 64 MByte RAM ist Voyager problemlos spielbar, lediglich die Anlage der Windows-Auslagerungsdatei zum Levelstart kann aufmerksame Trekker nerven – 96 oder 128 MByte RAM bringen aber schon noch ein kleines Plus an Geschwindigkeit. Das Programm

lässt sich nur mit allen Dateien installieren und schluckt satte 560 MByte Festplattenplatz; die Spielstände sind allerdings recht klein.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Wählen Sie zuerst die niedriger aufgelösten Texturen im Grafik-Menü, insbesondere bei Rechnern mit wenig Speicher.

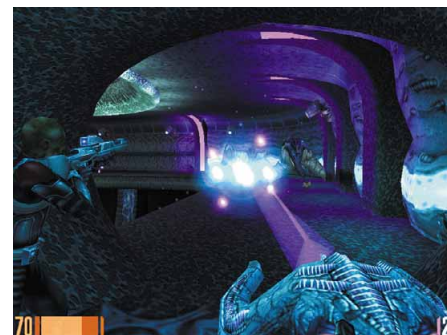
TIPP 2: Stellen Sie die Auflösung auf 640 mal 480, Seven of Nine und die restliche Crew sehen damit noch gut genug aus.

TIPP 3: 16 Bit Farbtiefe sollten Sie nur auf absoluten Highend-Rechnern (Athlon 700 und schneller, neue 3D-Karte) aktivieren – grafisch bringt das kaum Vorteile, schluckt aber ordentlich Leistung.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
P II/300	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
AMD K6-2/450	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/550	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 500	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/700	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Rundum gerundet zeigt sich das Schiff der **Etherianer**.



Die **Spezies 8472** beschäftigt Sie auf einem stark umgebauten Borg-Würfel.



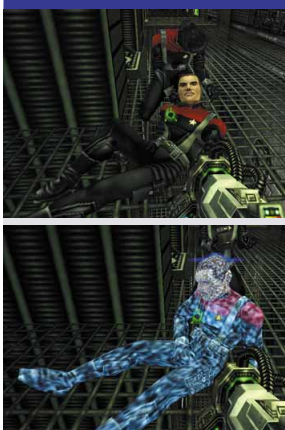
Im **Medideck** holen Sie sich Heilung und Infos vom holografischen Doktor.

der blauhäutige und überängstliche Feldtechniker Chell, der nicht sonderlich tapfer kämpft, aber sicher verschlossene Türen öffnet und Alarmsysteme abschaltet. Oder die hübsche Betazoidin Julie Jurot, die per Gedankenübertragung schon mal

auf einen besonders fiesen Gegner hinweist. Die Gefährten unterhalten sich fast ständig über die jeweilige Situation, reißen gelegentlich Witze und warnen vor Gefahren.

Anders als etwa in **Daikatana** können Sie den Begleitern keine Befehle erteilen – die computergesteuerten Offiziere wissen aber auch im Kampf genau, was zu tun ist. Beispielsweise gelangen Sie auf einem Borg-Würfel in einen langen Gang, dessen linke Seite halb offen ist und unter schwerem Beschuss steht. Sofort flitzen die Kameraden dort hin, jeder geht hinter einem Pfeiler in Deckung und nimmt die weit entfernten Gegner ins Visier. Um das Leben der Teamkollegen müssen Sie sich dabei meist keine Sorgen machen. Wenn mal einer ins Gras beißt, ist das vom Programm so vorgesehen und wird eindeutig klargemacht, etwa mit Hilfe einer kurzen Zwischensequenz. Lediglich zum Schluss, mit den ganz star-

Auf zum Arzt



Den Abschuss des Teamkameraden konnten Sie nicht verhindern, aber keine Sorge: Er wird umgehend zum Doktor teleportiert.

ken Waffen, haben wir einmal versehentlich einen Mitstreiter gemeuchelt – ansonsten konnten wir auch die heißesten Gefechte unbeschwert genießen.

Das böse Kollektiv

Die Gegnerschar in **Voyager** bietet einen Querschnitt durch den Abschaum des Weltall. Natürlich haben Sie es mit den berüchtigten Borg zu tun, treffen aber auch deren Erzfeinde, die mysteriöse »Spezies 8472«. Sie begegnen Allianzen aus Klingonen, Menschen und den gnadenlosen Hirogen-Jägern. Als die eigentlichen Gegner entpuppen sich allerdings die insektoiden Harvester, deren Krieger vom kleinen Mini- bis zum Sprungbeinbewehrten Riesen-Käfer reichen. Die Gegner-KI spielt in den eher heftig-kurzen Gefechten übrigens weniger eine Rolle, enttäuscht aber auch nicht: Ihre Gegenspieler gehen in Deckung oder versuchen zu fliehen.

Pyrotechnik statt Phaser

Mit dem schwächlichen Standard-Phaser oder dem Sturmge- wehr aus **Star Trek** kämen Sie nicht weit. In **Voyager** halten Sie rasch schweres Kampfgerät in der Faust, das eigens für das Spiel entwickelt wurde und das Sie größtenteils Aliens abnehmen. So finden Sie bald den Scavenger, der Feinde mit knallroten Strahlen niedersem- melt, oder den Tetryon-Disruptor, der

Martin Deppe



Widerstand ist zwecklos

Ich bin assimiliert! Wie ein Traktorstrahl hat mich Voy- ager von der ersten Sekunde an gefesselt. Das Spiel ist wie eine spannende Serien-

folge: Auf den ersten Aufpeitsch-Einsatz folgt das Fernseh-Intro, danach geht's Schlag auf Schlag weiter. Ich habe jeden Star-Trek-Titel gespielt – bei keinem hatte ich dermaßen das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein. Allein schon die Voyager selbst: Da marschiere ich über die legendäre Brücke, remple Seven an, kriege einen Rüffel. Halbklngonin in B'Elanna scheucht mich in ihrer charmanten Art quer durchs Maschinendeck, der Doktor hyposprays meine Blessuren. Star Trek pur!

Aber auch Trek-Muffel, die Tuvok ständig mit einer dänischen Biersorte verwechseln, können zuschlagen. Denn an den Gängen der Voyager hängen Übersichtskarten, alle Waffen werden hinreichend erklärt. Kurzum: Voyager ist für jeden 3D-Actionspieler ein echtes Muss!

fast wie ein Schrotgewehr arbei- tet, aber schick animierte Ener- gieblitze feuert. Die grafisch spektakulärste Kanone ist der Granatwerfer, der Feinde mit einer gewaltigen Lichtexplosion zuverlässig über ihren außerir- dischen Jordan bombt. Der Schweißbrenner, die insgesamt stärkste Waffe, lässt einen lan- gen, geraden Energieblitz ent- stehen – extrem effektiv, aber schwierig auszurichten und für Action-Veteranen eine nette Er- innerung an das erste **Quake**.



In einer alten **Enterprise** haben Sie es mit durchgeknallten Sternenflotten-Veteranen zu tun.



Per **Teamwork** zerstören wir in Windeseile einen Wachroboter, der uns aufs Korn nehmen wollte.

Jede Waffe hat zwei Kampfmodi, jeweils ausgelöst durch eine der beiden Maustasten. Dann plopt etwa aus dem Scavenger eine rote Energiegranate mit Rundum-

wirkung. Außerdem verfügt jeder Schießprügel über eine Zoom-Funktion, mit dem Sie Ziele schon aus größerer Entfernung anvisieren können. Das bringt allerdings nur selten Vorteile, weil ein Großteil der Kämpfe auf kurze bis mittlere Distanz stattfindet.

Spaß im Holo-Deck

Wer mal nicht auf Außerirdische feuern möchte, macht sich auf ins Holo-Deck. So heißt in **Voyager** der Multiplayer-Modus. Weil die Matches vorgeblich im virtuellen Raum stattfinden, haben weder Logik noch die obersten **Star Trek**-Wächter etwas dagegen, wenn Sie dort den Kapitän oder den Schiffskoch niederstrecken. In Sachen Mehrspieler-Partien bietet das Programm einiges: Sie treten wahlweise in Netzwerken gegen menschliche Mitstreiter an; dann unterscheidet sich das Programm nicht von anderen Titeln. Oder prüfen sich offline mit computer-gesteuerten Bots. In diesem Modus gleicht **Elite Force** einem kompletten **Quake 3**. Wie im indizierten id-Shooter gibt's so-

gar eine Mini-Kampagne, in der Sie die zwölf Deathmatch-Arenen durch Siege nacheinander freischalten. Abgesehen vom »Töte jeden«-Modus sind fünf

große, schön designte Capture-the-flag-Levels enthalten, in denen sich zwei Teams heiße Kämpfe um die gegnerische Flagge liefern. Auch dort können Sie gemeinsam mit Bots antreten, während die typische Trek-Computerstimme das Geschehen kommentiert – »Sie haben die Führung.«

Kein Schnitt

Hierzulande veröffentlicht Activision eine gegenüber der amerikanischen Fassung ungeschnittene Version. Allerdings gibt's auch kaum etwas, was man hätte schneiden können – Blut fließt in der **Star Trek**-Welt grundsätzlich keines. Per Menü können Sie jederzeit zwischen englischer und deutscher Sprachausgabe wählen. Bei der US-Variante leihen (bis auf die Darstellerin der Seven) alle Originalschauspieler ihre Stimmen den Polygon-Vertretern. In der deutschen Version sind sämtliche TV-Synchronsprecher ans Mikrofon getreten. **PS**

Peter Steinlechner



Feuer frei, nach vorne

So müssen 3D-Actionspiele künftig aussehen: Schicke Grafiken, spektakuläre Levels – aber vor allem müssen sie in Zukunft so viel Abwechs-

lung bieten und eine ebenso intelligente Handlung haben wie **Voyager**. Wer Ego-Shooter vor allem als Möglichkeit nutzt, sich zwischendurch mal ein Viertelstündchen sinnlos abzureagieren, muss das Programm nicht unbedingt haben. Wer aber eine jederzeit spannende Story mit sinnvollen Missionen mag und den Kitzel genießt, sich ständig auf neue Situationen einzustellen, den zieht es sicher in seinen Bann.

Klasse statt Masse

Dabei bietet es streng genommen keine wirklich neuen Spielelemente. Aber die bekannten Features sind, von den Waffensystemen über den Multiplayer-Modus bis zur Begleitung durch das Team, nahezu perfekt umgesetzt und konsequent auf Spielspaß getrimmt. Die Mischung funktioniert so gut, dass sich wohl eine ganze Reihe künftiger Titel an diesem Konzept bedienen wird. Schade nur, dass **Voyager** so kurz ist. Mit mehr Spielzeit wäre in Sachen Wertung sogar ein 90er drin gewesen. Trotzdem: Mir ist Klasse letztlich wichtiger als Masse. Und das sollte es Ihnen auch sein – zugreifen!



Kammerjäger: Zusammen mit einem anderen Offizier räuchern Sie im Lagerraum der Voyager Käfer aus.



Freie Schussbahn: Ein kurzer Abschnitt findet im »Freien«, außerhalb einer schützenden Schiffshülle statt.

Star Trek: Voyager

Genre:	3D-Action	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Activision
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 560 MByte
Multiplayer:	16 (LAN, www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266	Pentium II/450	Pentium III/500
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Sehr gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer		Sehr gut

Packendes 3D-Actionspiel, nicht nur für Trekker.



Die Voyager-Feinde im Überblick

Galaktische Gegner

Borg

»Widerstand ist zwecklos!« – von wegen, das Kollektiv in Voyager stellt dank Sevens Spezialwaffe nur in größeren Gruppen und engen Stellen eine echte Gefahr dar. Die Cyborg-Krieger interessieren sich, fast wie Vampire, vor allem für den Hals des Opfers, um es mit ausfahrbaren Krallen zu assimilieren. Dabei sind sie aber sehr langsam unterwegs und entsprechend leicht auszunötvieren. Die Borg im Spiel leben von ihrer Zentrale getrennt und haben ein paar Eigenheiten – vor allem den Fernwaffen-Einsatz.



Sternenflotte

Ein trauriger Fall ist eine Gruppe von Sternenflotten-Mitgliedern, der zu Kirks Glanztagen ins galaktische Bermuda-Dreieck geflogen ist: Die Jungs und Mädels sind komplett durchgeknallt. Sie bemühen sich erst gar nicht um friedlichen Kontakt, sondern schießen auf ihre Nachfolger, stellen ziemlich gemeine Fallen und schrecken sogar vor einer Geiselnahme nicht zurück. Leider haben diese Förderierten ein paar besonders kräftige Waffen von anderen Rassen erbeutet und sind deshalb eine echte Herausforderung.



Harvester

Die insektoiden, teils recht großen Harvester entpuppen sich bald als Ihre wahren Feinde und schrecken auch vor einem Überfall auf die Voyager nicht zurück. Sie stecken hinter der galaktischen Falle, in der das Schiff gefangen ist. Im Kampf setzen sie auf Masse. Zusätzlich können einige Exemplare weit springen und sind dann schwierig zu treffen, außerdem vertragen sie ordentlich was. In größeren Schlachten sollten Sie versuchen, den Nachschub an Kriegerern irgendwie abzuschalten.



Wachroboter

Der Scanner meldet »unbelebt« – da ahnt jeder Trekker schon, dass auf dem fremden Schiff aufgeweckte Wachroboter lauern. Auch in Voyager haben Sie es mit Eisenkrieger zu tun. Vor allem die großen sind kaum kaputt zu kriegen; am schnellsten geht's noch mit der Elektrowaffe, die Sie glücklicherweise direkt vor Ort finden. Die kleinen Spinnenfüßler vertragen nicht allzu viele Treffer und haben nur eine mittlere Kanone eingebaut, lauern aber meist in fiesen Hinterhalten.



Böse Borg und kriegerische Klingonen – in Voyager kämpfen Sie mit dem Abschaum des Universums. Wir stellen Ihnen alle wichtigen Gegnertypen vor und verraten ein paar Tricks, mit denen Sie ihnen leichter das Handwerk legen.

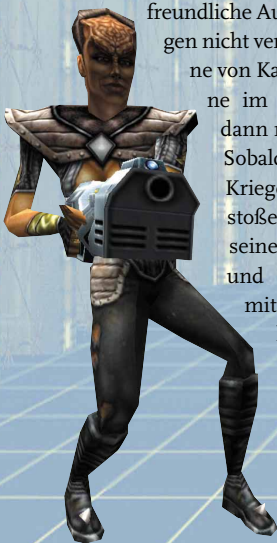
Hirogen

Die galaktischen Jäger wollen sich die Köpfe der Voyager-Teams an die Trophäenwand nageln. Mit den blauhäutigen Außerirdischen haben Sie nur selten zu tun, dann aber meist richtig – sie verfügen über enorm starke Schutzschilde und kräftige Waffen, denen Sie unbedingt ausweichen müssen. Tipp: Immer dann schießen, wenn der Schild eines Hirogen zwischendurch mal nicht aktiviert ist.



Klingonen

Die hiesigen Klingonen leben schon lange von ihrer Heimat getrennt und sind deshalb ein bisschen degeneriert. Wenn die Krieger mal nicht schlafen, essen und feiern sie meist gemeinsam. Ein paar können Sie problemlos umschleichen, aber ganz lassen sich unfreundliche Auseinandersetzungen nicht vermeiden. Die Söhne von Kahles arbeiten gerne im Trupp und sind dann richtig gefährlich: Sobald Sie es mit einem Krieger zu tun haben, stoßen schnell ein paar seiner Kollegen dazu und kämpfen fleißig mit – es geht schließlich um die Ehre.



Etherianer

Die Flügelwesen beamen sich in größeren Massen zu Ihnen und attackieren mit blauen Energieblitzen. Sind aber keine echte Gefahr – und bald stellt sich heraus, dass sie sogar auf Ihrer Seite stehen.

Spezies 8472

Als Erzfeinde der Borg verfügen diese Aliens über besondere Kampfkraft, haben mit föderierten Waffen aber ihre Probleme. Die seltsamen Wesen aus einer Zwischendimension teleportieren sich gerne überraschend vor Ihre Nase und greifen dann mit kräftigen Klauen an – allerdings können Sie denen an den meisten Stellen vergleichsweise leicht ausweichen.

PS

